
初恋物語
オペレーションマニュアル

はじめに

この度は、初恋育成シミュレーションゲーム『初恋物語』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

このゲームのパッケージの中には、この「オペレーションズマニュアル」、「フロッピーディスク(A～E)」とユーザーサポート用のアンケートハガキが入っていますが、もし入っていなかったり、ゲームが正常に動作しなかった場合は、ユーザーサポート係までご連絡下さるようお願いいたします。また、ユーザーサポート用のアンケートハガキは、必ずお出し下さるようお願いいたします。

『初恋物語』Calendar

1月

日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

(この月はプレイには使用されません)

2月

日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

3月

日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

4月

日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

5月

日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

6月

日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

7月

日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

8月

日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

9月

日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29.	30		

10月

日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

11月

日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

12月

日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

新年度1月

日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

新年度2月

日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

新年度3月

日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

※この『初恋物語』は、上記のカレンダーに基づいてゲームが進行します。また、毎月第2土曜日は休日になっています。

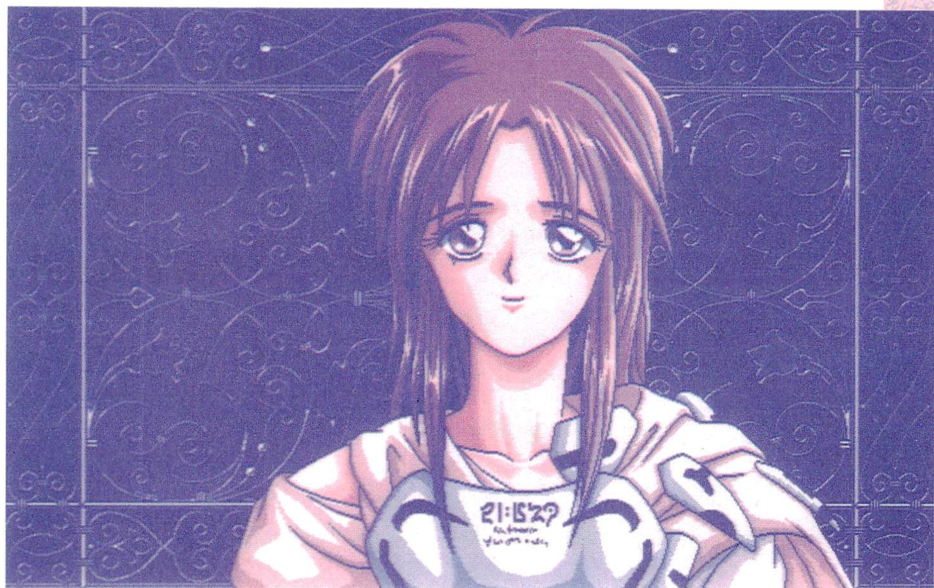
物語の始まり

「ウチは、３カ月後に引っ越すから……」と、突然両親からいわれた主人公（アナタのことですよ）。
それまでは「時間はいくらでもある」ということを理由にして、なかなかと進展しなかったことに対して、いきなり時間が制限されてしまったのです。

いままで進展していなかったこと、それは主人公の“初恋”でした。

主人公は、それからの３カ月間、相手の彼女にふさわしい男の子になるために、勉強したり運動したり……少しでも自分の印象を深めてもらおうと話しかけたり、アルバイトをして貯めたお金で買ったプレゼントを渡したり、あるコト（イベント）によって、さらに自分をアピールしたりして、なんとか自分の初恋を実らせようと努力します。

初恋が実り、そしていつの日か……彼女と結婚することを、夢見て――。



起動方法

[PC9801シリーズ（VM／UV以降)]

・ディップスイッチSW２－８をOFF（GDC 2.5MHz）にして下さい。
・PC9801FAは、前面スイッチで動作クロックをLかMに合わせて下さい。
・パソコン本体の電源を入れ、ディスクAをドライブ１、ディスクBをドライブ２に入れてリセットボタンを押して下さい。

[PC9801　NOTEシリーズ]

1．98NOTEメニューを立ち上げて下さい。
2．起動装置の指定をRAMドライブに設定して下さい。
3．第１ドライブの指定をRAMドライブ優先に設定して下さい。
4．ディスクAをRAMドライブに転送して下さい。
5．画面モードをリバースに設定して下さい。
6．ディスクBを内蔵ドライブにセットして、再起動して下さい。

＊RAMドライブの内容を初期化したり、バッテリーが切れた場合以外は、１－５までの作業は不要です。
＊セーブデータは、RAMドライブに保存されます。
＊ゲームの終了後には、RAMドライブの内容をディスクAにバックアップすることをお勧めします。

《ご注意！》

Aディスクがセーブディスクとなっておりますので、プロテクトシールを貼らないで下さい(3.5インチディスクは、ライトプロテクトタブを閉じて書き込み可能な状態にして下さい)。

フロッピーディスクの交換は、画面の指示に従って行なって下さい。

PC9801シリーズ ハードディスクを使用する場合

[インストール]

1．ハードディスクを立ち上げて下さい。
2．インストールするドライブに６メガバイト程度の空き容量があることを確認して下さい。
3．フロッピーディスクドライブ１に、Aディスクを入れて下さい。
4．カレントドライブを、Aディスクを入れたドライブに移動して下さい。
5．S＞INSTH　S：　D：　を実行して下さい。
　　S＝フロッピーディスクドライブのドライブ番号
　　D＝ハードディスクのドライブ番号
6．画面の指示に従って、ディスクを入れ替えて下さい。

[起動]

1．ハードディスクを立ち上げて下さい。
2．フロッピーディスクドライブ1に、Aディスクを入れて下さい。
3．カレントドライブをインストールしたドライブに移動して下さい。
4．ＦＩＲＳＴ　を実行して下さい。

・メモリが不足している場合、起動しない場合があります。
　その場合はCONFIG．SYSを書き換える等して、デバイスドライバー・常駐プログラムを外して再起動して下さい。
・ゲーム中、ディスク入れ替えのメッセージが表示される場合がありますが、ハードディスクを使用する場合は無視してリターンキーを押して下さい。

[終了]

ゲームを中断してDOSに戻りたい場合は、STOPキーを押して下さい(これは、ハードディスク上だけでの機能です)。

[おことわり]

・ハードディスクへのインストールは、危険を伴う場合が多々ありますので、充分な知識のある方以外は行なわないで下さい。
・また、インストールに際して、ハードディスク内のデータ、ハードディスク本体に障害が発生しましても、弊社では一切の責を負いませんのでご了承下さい。

※MEGDOSは株式会社エス・ピー・エスの登録商標です。

ゲームの操作方法

この『初恋物語』は、カーソル移動キー、テンキーまたはマウスの操作によりカーソル移動させて、コマンドを選択することで（マウスの場合は左クリック、キーボードの場合はリターンキー）ゲームを進行させます。

コマンドを選択して選択肢ウインドゥが表示された場合に、〔△〕マークを選択すると、それまでに選択されていたコマンドをキャンセルすることが出来ます。

また、マウスをお使いではない場合、シフトキーを押すことによって、カーソルを速く移動することが出来ます。

ゲームのセーブとロードについて

ゲームを途中で中断する場合には、画面上の〔SYSTEM〕+〔SAVE〕を選択すると、〔アルバム・1〕～〔アルバム・9〕のどれにセーブするかを聞いて来ますので、どれかを1つを選択して下さい。いままでのデータは、自動的にセーブされます。

ゲームのデータは、最高9つまで記録することができます。

次回のスタートの時には、どのようにゲームをスタートさせるかを聞いてきますので、〔LOAD〕を選択してセーブデータをロードすると、前回までのゲームを再開することができます。

■ゲームの進め方

このゲームを起動すると「GAMEテクノポリス」のブランド・ロゴが表示されて、案内役のフォルシーニア（これからは“フォル”という愛称で呼ぶことにします）という少女の挨拶があります。

それから、セーブされているデータがない場合には、アナタの名前登録等のキャラクタ・メイキングとシチュエーション・メイキングを行ないます。

また、セーブされているデータがある場合には〔START〕か〔LOAD〕の選択になります。

＊セーブされているデータがない場合は、キャラクタ・メイキングとシチュエーション・メイキングを行なわずに（名前登録は除く）、ゲームをプレイすることは出来ません。
＊〔START〕を選択すると、再び名前の登録等のキャラクタ・メイキング等を行なってから、ゲームをスタートさせられます。

[キャラクタ・メイキング＝名前の登録]

ひらがな、カタカナ、アルファベット、数字と数種類の記号を使用して、最大6文字まで可能です。

決定する場合は、最後に“リターンマーク”を選択して下さい。訂正をする場合は〔←〕マークを選択して下さい。

＊プレイヤー名は、名前を登録しない場合には「貴也」になります。
＊ゲームのプレイ途中で名前の変更をする場合は、データをセーブしてからリセットして立ち上げ直して下さい。
その後〔START〕で名前の登録を変更し、データをロード出来るシーンまで進行させてから、セーブされているデータをロードして下さい。

[キャラクタ・メイキング＝血液型の登録]

〔A型〕、〔B型〕、〔O型〕と〔AB型〕から選択して下さい。
初恋の相手との相性によって、ステータスの各パラメータの初期値が変化します（[占いを信じるか？］を参照）。

[キャラクタ・メイキング＝生まれ星座の登録]

誕生日に合った生まれ星座を、表示された12星座から選択して下さい。
初恋の相手との相性によって、ステータスの各パラメータの初期値が変化します（[占いを信じるか？］を参照）。

[キャラクタ・メイキング＝占いを信じるか？]

占いを信じる場合は〔占い＝○〕、占いを信じない場合は〔占い＝×〕を選択して下さい。
〔占い＝○〕を選択した場合は、初恋の相手との“血液型”と“生まれ星座”の相性によって、ステータスの一部のパラメータの初期値が変化します。
この場合に注意していただきたいのは、相性が良ければパラメータの初期値に〈＋〉されますが、相性が悪い場合には〈－〉されてしまうことです。
〔占い＝×〕を選択した場合は、初恋の相手との相性によってパラメータの初期値が変化することはありません。

[シチュエーション・メイキング＝初恋の時代と状況]

まず、〔小学校時代〕、〔中学校時代〕と〔高校時代〕のどれかを選択します。これによって、初恋の相手のキャラクタが変化します。
時代を選択すると、さらに〔同窓生〕か〔幼馴染み〕の選択になります。
〔同窓生〕を選択した場合は、パラメータの初期値が変化することはありません。
〔幼馴染み〕を選択した場合は、ステータスの一部のパラメータの初期値に〈＋〉されて、ゲームの進行にも変化があります（トランス・キャラクタ・システム・1）。

さて、いよいよ初恋の相手と対面出来ます！

[シチュエーション・メイキング＝相手との関係]

〔上級生〕、〔同級生〕と〔下級生〕のどれかを選択します。
これによって、初恋の相手の設定（"血液型"や"生まれ星座"）が決定して、またゲームの進行にも変化があります（トランス・キャラクタ・システム・2）。
〔違う時代にする〕を選択すると、[初恋の時代と状況]の選択に戻れます。

＊トランス・キャラクタ・システムとは、登場人物の設定が状況によって変化することをいいます。
この『初恋物語』では、初恋の相手のキャラクタ１人に対して、６種類の設定のバリエーションがあることになります。

[シチュエーション・メイキング＝選択状況の確認と初恋月]

まず、いままで選択されて来た状況が表示されてから、初恋を感じた月を選択します。
〔登録キャンセル〕を選択した場合には、[名前の登録]に戻ることが出来ます。
〔１月〕～〔12月〕のどれかを選択した場合には、ゲームタイトルが表示されてから、《オープニング》となります。
『初恋物語』は、初恋を感じた月の最終日からスタートすることになります。

＊引っ越しをする３カ月後は、いつなのか？　その日は、アナタ自身が決めることが出来ます。
それは、初恋を感じた月の３カ月後の最終日に、アナタが引っ越すことになるからです。
プレイする日数は、初恋を感じた月によって変化します。88日しかない場合もあれば、92日ある場合があります。
たとえ、初恋の相手が同じでも、起こるイベントは月ごとによって違っていますので、いつ何が起こるのかはお楽しみに……！
また、プレイ中の月と曜日の関係は、このマニュアルにあるカレンダーを参考にして下さい。

※基本的に"フォル"のメッセージに答えてコマンドを選択することによって"メイキング"することや、ゲームをスタートさせることが出来ます。

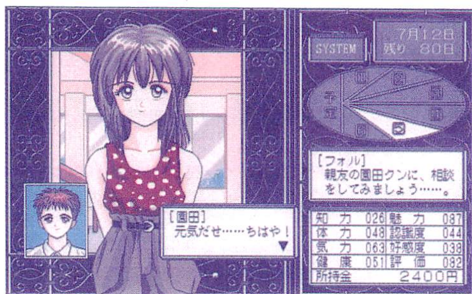
[基本的な1日の行動]

《オープニング》が終了すると、いよいよシミュレーション画面になります。
1日の行動は、平日と休・祭日で違っています。
(『初恋物語』では、毎月第2土曜日は休日となっています)

・平日の場合は、　〈学校で予定を決定→実行〉
＋
〈自宅で予定を決定→実行〉
で1日となります。

・休・祭日の場合は、〈自宅で予定を決定→実行〉
＋
〈自宅で予定を決定→実行〉
で1日となります。

・予定の決定方法は、〈時間帯を選択→予定を選択〉となります。



学校で選択出来る時間帯と曜日の関係

1	1時限目と2時限目間の休み時間・いまの時間	月火水木金土特
2	2時限目と3時限目間の休み時間	月火水木金土
3	3時限目と4時限目間の休み時間	月火水木金土
4	お昼休み・放課後	月火水木金土
5	5時限目と6時限目間の休み時間	月火水木金
6	放課後	月火水木金

((特)は、始業式や入学式がある日のことです)

自宅(朝〜昼)で選択出来る時間帯と曜日の関係

7	7時から8時までの1時間	第2土曜日・日曜日・祭日／祝日・夏休み・冬休み・春休み
8	8時から9時までの1時間	
9	9時から10時までの1時間	
10	10時から11時までの1時間	
11	11時から12時までの1時間	
12	12時から13時までの1時間	

自宅(夜)で選択出来る時間帯と曜日の関係

18	18時から19時までの1時間	何曜日でも可能
19	19時から20時までの1時間	
20	20時から21時までの1時間	
21	21時から22時までの1時間	
22	22時から23時までの1時間	
23	23時から24時までの1時間	

予定
時
時
ここのポイントは、コマンドではありませんので注意して下さい！

選択出来る予定

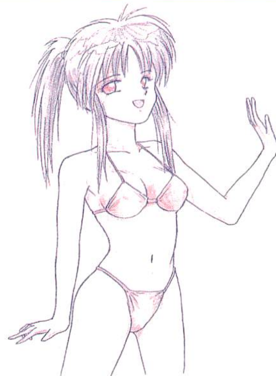
勉強	夢を叶えるためには、必要かも知れませんね。
予習	人知れず努力して学力をつける……立派です。
運動	体力をつけておかないとイザという時に……。
読書	いい本と出会えば、希望が沸いてきますよね？
遊ぶ	子供は遊びの天才です！
買物	お金さえあれば、何だって買えるのは当り前。
挨拶・会話	そのうちに、相手の反応が変ってくるハズ。
相談	母親、名木田先生と親友の園田君は味方です！
休息	何よりも、健康が１番……それが成功の秘訣。
見つめる	これだけでも、幸せ気分……。
テレビ	たまには、教養番組を見ないと……ね。
ビデオ	映画、アニメ……どれにしようかな？
ゲーム	ゲームからだって、学べることがあるんです。
アルバイト	月々のお小遣いだけでは、たりないもんね。
プレゼント	値段が高ければ、いいというモノでは……。

※選択出来る予定は、上記の中から８つだけが表示されます。
　その組み合せは、状況によって違ってきます。

予定以外に選択できるコマンドとポイント

SYSTEM	〔LEVEL〕、〔SAVE〕と〔LOAD〕を表示。
LEVEL	現在のアナタの状況を、チェックすることが出来ます。
印象レベル	現在のアナタの印象レベルを、３等身キャラが答えます。
評価レベル	現在のアナタの評価レベルを、３等身キャラが答えます。
◁	イベントの時に撮影した写真の切り替えに使います。
▷	イベントの時に撮影した写真の切り替えに使います。
▽	何かを実行する時、次へ進む時、もとへ戻る時等に使用。
SAVE	いままでのデータをセーブしたい時に使います。
LOAD	セーブしてあるゲームの続きをプレイする時に使います。
アルバム・X	セーブ／ロードする時に使います。全部で９つ使用可能。





［“秋桜亭”の商品リスト］

決定した予定の中に〔買物〕がある場合、その時間になると“秋桜亭”という雑貨店で、買物をすることが出来ます。

当然、代金を支払えば商品を買うことが出来ますが、１度に同じモノを２つ買うことは出来ません。

また、朝～昼に行った時と夜に行った時では、売っている商品が違います。

商品を選択した時に、“秋桜亭”のお姉さんが値段と特徴を話してくれますので、それが気に入れば買って下さい。

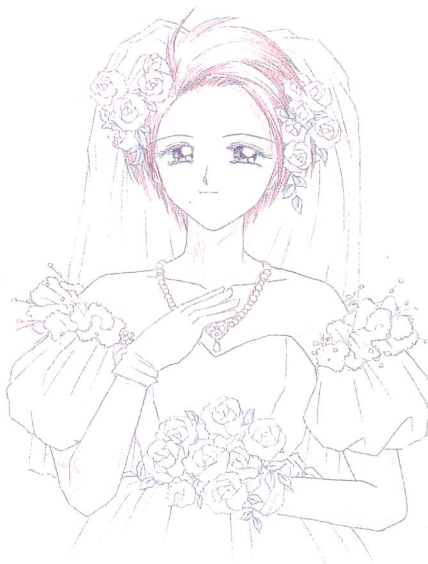
買ったモノは、初恋の相手へのプレゼントとして使うことが出来ます。

プレゼントをして、持っていたモノがなくなれば、また同じモノを“秋桜亭”で買うことが出来ます。

朝～昼に売っている商品と値段	
虹色ケシゴム	200円
万華鏡	900円
絵本	1,800円
ルージュ	4,200円
ポシェット	6,700円
コサージ	9,800円
真珠のブローチ	30,000円
ダイヤのリング	200,000円
金のバロッキー	1,000,000円

夜に売っている商品と値段	
香水エンピツ	400円
レターセット	1,200円
ドライフラワー	2,400円
ティーカップ	5,000円
ヌイグルミ	8,800円
オルゴール	12,000円
金のネックレス	50,000円
ルビーのピアス	90,000円
銀のバロッキー	600,000円

※“バロッキー”というのは、ブレスレットとリングが一体になったアクセサリーで、“フォル”が手に着けているモノと同じです。



[ステータスとレベル]

ゲームを進行していくと各パラメータ値が変化していきます。

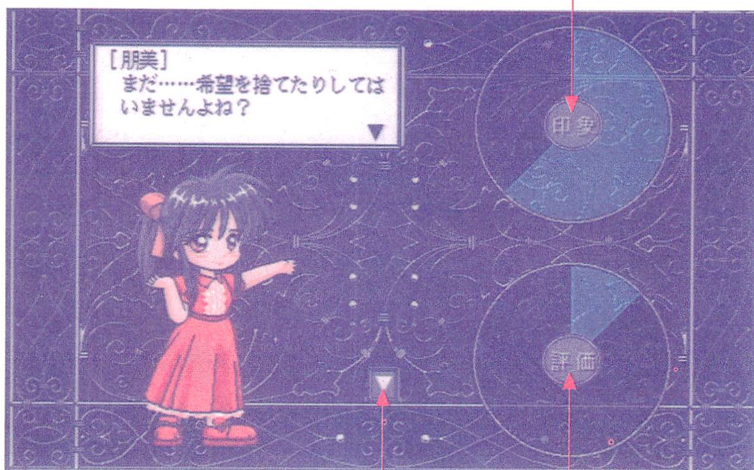
コマンドの〔SYSTEM〕+〔LEVEL〕で、各パラメータの値で判断された〔印象レベル〕と、ステータスの［評価］と〔印象レベル〕の値で判断された〔評価レベル〕が１０段階の円グラフによって表示されますので、現在のレベルを確認することが出来ます。

３カ月後に、アナタは引っ越すことになるワケですが、その時の各レベルによって初恋がどうなるか決定されます。

『初恋物語』の各レベルは上がるばかりではなく、下がる場合もありますので気をつけて下さい。

知　力	頭のよさ、知識の豊富さを示しています。
体　力	体の丈夫さ、腕力の強さを示しています。
気　力	勇気があるかどうかを示しています。
健　康	この値が低いと、計画した予定が成功しません。
魅　力	男の子としての魅力を示しています。
認識度	初恋の相手に、どのぐらい認められているか。
好感度	初恋の相手に、どのぐらい好ましい人物か。
評　価	初恋の相手の理想に、どのぐらい近づいているか。

ここのポイントをクリックすると
印象レベルのコメントが表示する



ここのポイントは、レベルチェックを実行した、もとのシーンに戻ることが出来るんだ！

ここのポイントをクリックすると
評価レベルのコメントが表示する

[イベント]

ゲーム中のイベントには、３タイプあります。

特定の月に起こるイベントは、初恋を感じた月の選択によっては、起こらない場合もあります。

また、イベントの起こる日は、初恋の相手が上級生・同級生・下級生のどれかによって違っている場合もあります。

①毎月ある小イベント：教室や廊下以外で、初恋の相手に偶然会える日が毎月１日だけあります。

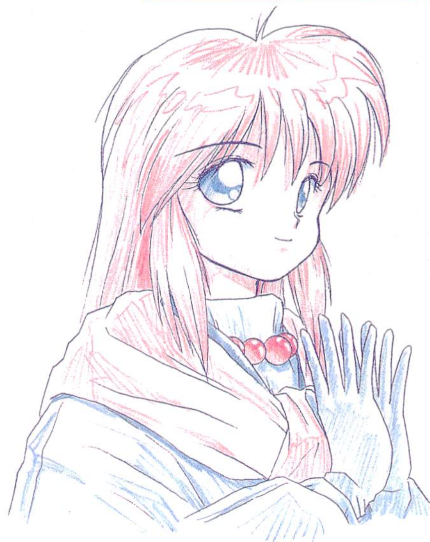
②特定の月に起こる小イベント：これは、あまりうれしくないイベントです。
初恋の相手とアナタの関係が、離されてしまう様な何かが起こります。

③特定の月に起こる大イベント：これは、うれしいイベントです。
初恋の相手とアナタの関係を、グンッと近づけるチャンスです。
ただし、選択するコマンドによっては相手が怒ってしまう場合があるので注意！

イベント時には、〈予定を決定→実行〉するのではなく、選択されたコマンドに対して、リアルタイムで初恋の相手の反応が返って来ます。

イベントコマンド

相談	親友の園田君に相談することが出来ます。
バイバイ	イベントを終了したい時に選択して下さい。
ラブレター	いつ書いたのか……いつも持ち歩いています。
プレゼント	持っているモノを全部プレゼントしちゃう？
見つめる	目はクチほどに物をいう……とか。
撮影	イベント時の初恋の相手を撮影出来ます。
会話	教室・廊下にいる時よりも親しげに話せます。



[写真撮影]

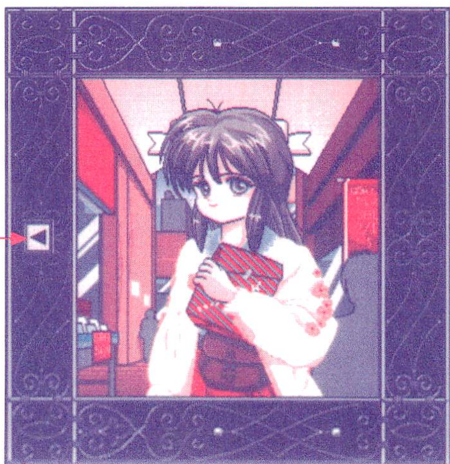
アナタは、ゲームのスタート時に初恋を感じた月の写真を1枚だけ持っていますので、自宅にいる時には、その写真を見ながらゲームを進行させられます。

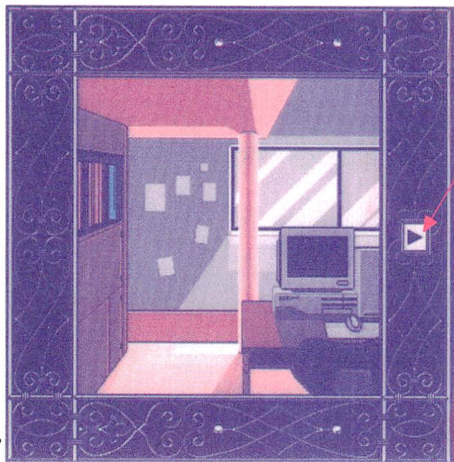
そして、毎月ある小イベントや特定の月にだけある小・大イベントの時には、彼女たちの姿を撮影することが出来ます。

つまり、自宅にいる時に見られる写真枚数が増えるのです。

＊大イベント、または小イベントでサイズの大きな写真の場合には、写真を見ながらプレイを進行させることは出来ません！

ここのポイントをクリックすると、持っている写真を見ることが出来る





ここのポイントをクリックすると、持っている写真を見ることが出来る



■ 登場人物の紹介

"トランス・キャラクタ・システム" によって、設定が変化する場合がありますので、詳しい説明は省きます。

★城島理紗（しろしま　りさ）

御茶水池小学校、在学中。小学校時代の初恋の相手です。





★水樹瑠衣（みずき　るい）

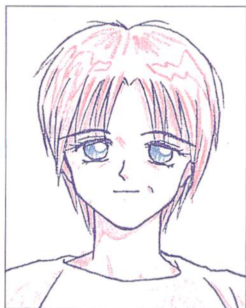
御茶水池中学校、在学中。中学校時代の初恋の相手です。



★片桐朋美（かたぎり　ともみ）

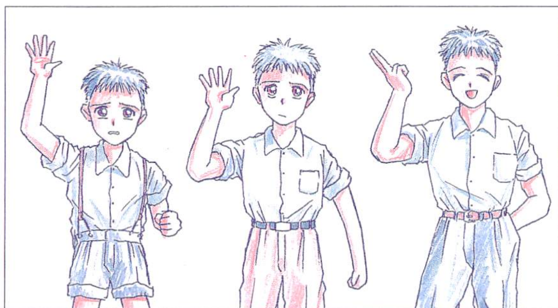
御茶水池高校、在学中。高校時代の初恋の相手です。

＊初恋の相手の美少女たちの詳しい説明は、学校で名木田先生に相談すると教えてくれます。



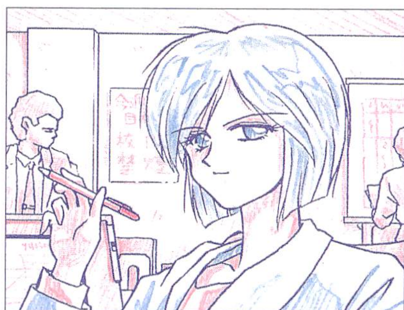
★お母さん（おかあさん）

アナタのお母さんです。



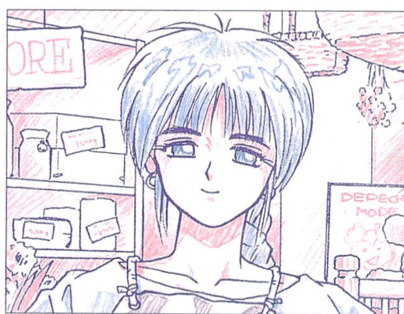
★園田君（そのだ　くん）

アナタの小〜高校時代の親友です。



★名木田先生（なきだ　せんせい）

アナタのクラスの担任教師です。



★お姉さん（おねえさん）

雑貨屋“秋桜亭”の店員です。

オープニングについて

オープニングとは、シミュレーションが始まる前日のことで、その状況は基本的には3種類あります。

①小学校時代：絵本を読んでいるところからスタートする。
上級生・同級生・下級生で読めるページが違います。

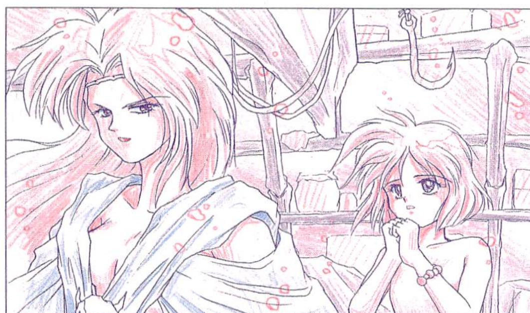
②中学生時代：テレビアニメを見ているところからスタートする。
上級生・同級生・下級生で見られるシーンが違います。

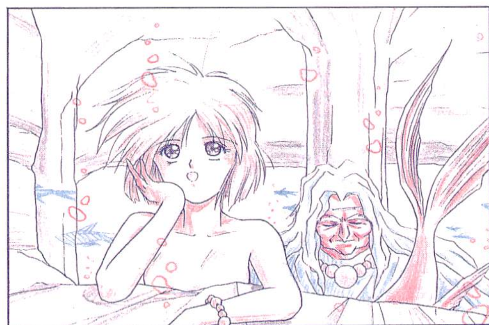
③高 校 時 代：買って来たパソコンゲームを、プレイしようとしているところからスタートする。
上級生・同級生・下級生での違いはありませんが『電脳天使ーオープニング・AVGー』がプレイ出来ます／
短編のコマンド選択式AVGですが、マルチエンディングになっていますので、プレイ前にセーブしておくと便利かも知れません。

[小学校時代＝『人魚の妹姫』]

絵本の内容は、小さな人魚姫の物語です。

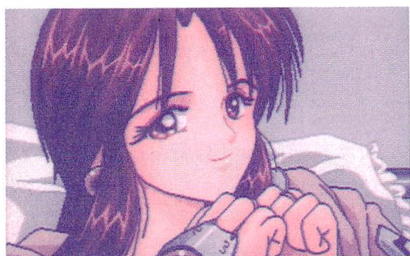
この『初恋物語』全体の“恋”に対する考え方が語られています。





使用するコマンド

READ	絵本を読む場合に選択して下さい。
DECLINE	絵本を読まない場合に選択して下さい。

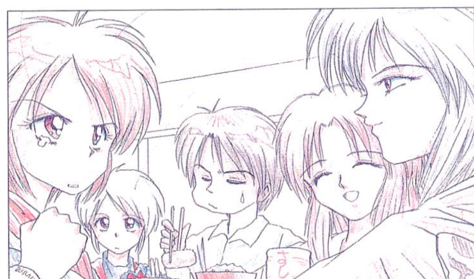


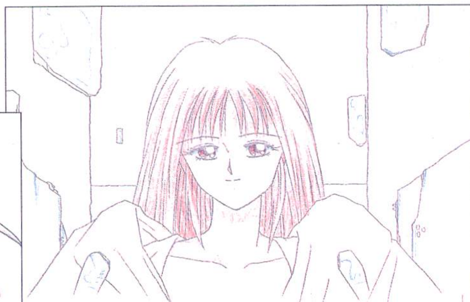
[中学生時代＝『電脳天使(アニメ版)』]

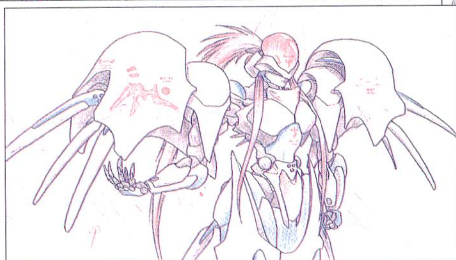
『電脳天使』が、これからどんな進展を見せるのかを暗示させる内容です。

使用するコマンドはありません。









[高校時代＝『電脳天使ーオープニング・AVGー』]

93年２月号（１月８日発売）から、テクノポリス誌上で連載されるマンガ『電脳天使』のオープニング部分（１話〜２話の途中まで）をゲーム化した短編AVGです。

プレイヤー名は“キャラクタ・メイキング”した時の名前が使用されます。

この『初恋物語』の案内役“フォル”の秘密が分かる……かも。

使用するコマンド（タイトル表示・前）

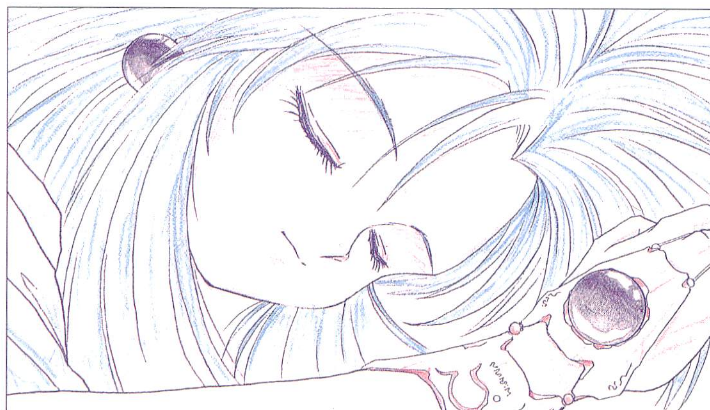
PLAY	ゲームをプレイする場合に選択。
DECLINE	ゲームをプレイしない場合に選択。

使用するコマンド（タイトル表示・後）

START	ゲームをスタートする場合に選択。
DECLINE	ゲームをプレイしない場合に選択。
TALK	誰かと話す場合に選択。
LOOK	何かを見たり調べたりする場合に選択。
THINK	考えてみる場合に選択。
GO	場所を移動する場合に選択。
TAKE	何かを取ったり拾ったりする場合に選択。
USE	何かを使用する場合に選択。
OFF	電源を切る場合に選択。
RESET	リセットする場合に選択。
WATCH	現状を見守る場合に選択。
END	バッドエンドからタイトルへ戻る場合に選択。
SAVE	セーブをする場合に選択。
LOAD	ロードをする場合に選択。

＊SAVEする〔アルバム・X〕は、『初恋物語』のシミュレーション部分と共通なので注意して下さい／

＊選択肢がある場合は、コマンドに引き続き選択をして下さい。



アフターサポートについて

★ユーザー登録

同封のアンケートハガキに、必要事項をご記入の上ご返却ください。
この場合のみアフターサポートをさせていただきます。なお、アンケートハガキをお出しでないお客様へのアフターサポートは、お断りしております。

★著作権について

このソフトウェアならびに印刷物は、著作権法で保護されています。
弊社の著作権保護と円滑なユーザーサポートを行なうために次の事項にご留意ください。

◎プログラムの複製については、弊社は一切許可しておりません。
営業使用、レンタル業、個人貸出等を目的とした複製は著作権法で禁じられています。

◎本ソフトウェアのマニュアルの内容の一部または全部を無断で複製することは、著作権法で禁じられています。

◎本ソフトウェアの著作権は、徳間書店インターメディア株式会社と有限会社アイデスの共同著作権です。

★バージョンアップ

本ソフトウェアの内容は、改良のため予告なく変更されることがあります。ご承知おきください。

★修理規定

本ソフトウェアの商品ディスク（原本ディスク）が壊れた場合には、商品ディスクを規定の手数料とともに、ユーザーサポート係までお送りください。修理の上、ご返送します。
（手数料：2,000円）

★ご質問・お問い合わせ

本製品に対するご質問、お問い合わせ、また、アフターサポートにつきましてご不明な点がありましたら、下記あてまでお問い合わせ下さい。なお、お電話のお問い合わせは、祝日を除く、月曜日から金曜日の14時から17時となっております。

〒169　東京都新宿区高田馬場 1—29—20—3F
有限会社アイデス
GAMEテクノポリスユーザーサポート　係
Tel.03-3205-3685

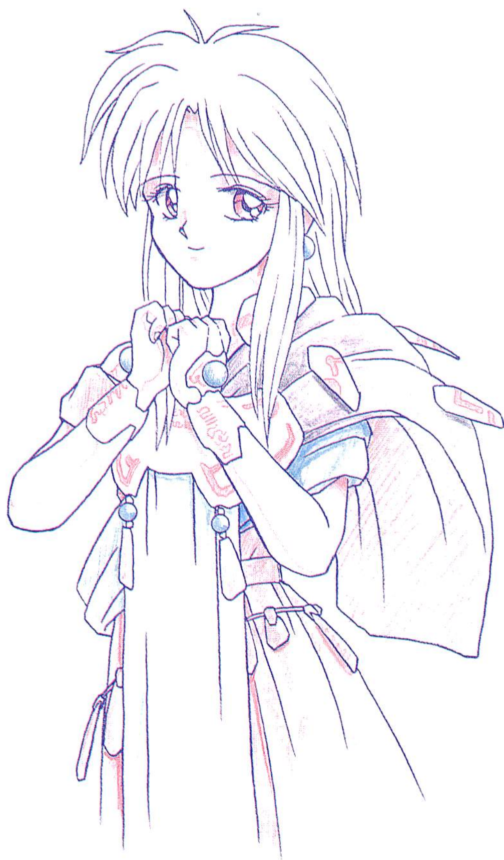
※タイトル名／機種名は、忘れずに明記してください。

ご注意

製品には万全を期しておりますが、万一プログラムが動作しない場合には、
まず次のことをご確認ください。

◆パソコン本体、ディスプレイなどの電源やケーブルは、正しく接続していますか？
◆ディップスイッチやクロックなどの設定は、間違っていませんか？
◆ディスクは正しくセットされていますか？
◆純正以外の周辺機器が接続されていませんか？

正しい環境で動作を確認して、正常な動作をしない場合には、
フロッピーディスクの不良などが考えられます。
その場合にはお手数ですが、当社のユーザーサポート係にご連絡ください。
責任をもって修理・交換させていただきます。



製　作：徳間書店インターメディア株式会社
制　作：有限会社アイデス
販　売：株式会社ニュース
印刷所：株式会社気生堂印刷所



〒105　東京都港区新橋4-10-7　徳間書店インターメディア㈱
メディア企画室　GAMEテクノポリス
Tel.03-3435-0834
PRINTED IN JAPAN